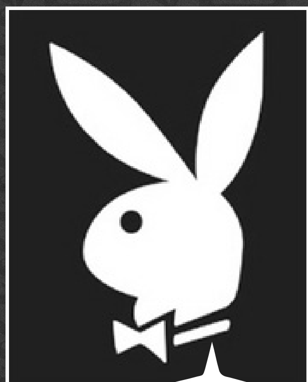
PLAYBOY: THE MANSION



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

1. Системные требования 3
2. Установка игры 3
3. Управление 4
4. Значки 5
5. Деньги. Связи. И любовь. 6
6. Игра 8
7. Игровой экран 9
8. Меню действий 11
9. Экран связей 15
10. Экран отношений 21
11. Экран Хефа 22
12. Экран Особняка 23
13. Экран журнала Playboy 25
14. Фотосессия для Playboy 29
15. Меню паузы 31
16. Меню «Дополнительно» 32
17. Техническая поддержка 33
18. Авторы 35

1. Системные требования

Операционная система: Windows 98/ME/2000/XP

Процессор: Pentium III 800 МГц или более быстродействующий

Оперативная память: 256 Мб

Видеокарта с памятью не менее 32 Мб, совместимая с DirectX 9.0

(ATI Radeon 7500 или выше; NVIDIA GeForce 2 или выше)

Звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0

Свободное место на диске: 1.5 Гб

CD-ROM или DVD-ROM привод

DirectX 9.0 (поставляется с игрой)

2. Установка игры

Перед установкой игры рекомендуется закрыть все программы, включая антивирусные. После установки игры их можно будет запустить снова.

Вставьте диск 1 с игрой Playboy: The Mansion в CD-ROM или DVD привод вашего компьютера. Появится меню автозапуска. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Как начать игру

Вставьте в дисковод компакт-диск с игрой Playboy: The Mansion.

Щелкните по кнопке START («Пуск») панели задач Windows, затем выберите Programs (или «Программы») /Buka/Playboy - The Mansion

3. Управление

Для управления игрой используется мышь. Ниже приведен список «горячих клавиш» для быстрого доступа к некоторым действиям и пунктам меню.



Экран Особняка

Чтобы приказать Хефу пойти куда-нибудь, щелкните левой кнопкой мыши по нужной точке.

Управление камерой осуществляется клавиши-стрелками или перемещением мыши при зажатой правой кнопке.

«Горячие клавиши»:

F1 – Журнал
F2 – Экран Хефа
F3 – Экран Особняка
F4 – Экран связей
F5 – Экран отношений
F6 – Стены
F7 – Показать настроение гостей
F8 – Поисковик
F10 – Сохранить игру
F11 – Загрузить игру
F12 – Меню музыки
1-4 – Настройка скорости игры
ESC или 2 – Пауза
ПКМ – Отменить
Пробел – Включить\отключить экран состояния
Home – Поместить Хефа в центр экрана Поисковика

Общие команды управления

Клавиши-стрелки «вверх» и «вниз» – Перемещение по пунктам бокового меню

Функциональные клавиши – Перемещение по пунктам верхнего подменю

Клавиши-стрелки «вправо» и «влево» – Переход на следующую страницу

Enter – Принять/OK

ESC – Выход/Назад

Чтобы завершить вечеринку, щелкните по Хефу.

Управление фотосьемкой

Клавиши-»стрелки» или клавиши ASWD – Перемещение камеры
ЛКМ – Сделать снимок
КМ\ клавиша «-» – Отдалить
КМ\ клавиша «+» – Приблизить
F1 – Изменить позу
F2 – Сменить кадр
F3 – Сменить одежду
F4 – Показать отметку
F5 или Home – Вернуть камеру в положение по умолчанию
X или ESC – Закончить фотосьемку

4. Значки

На игровом экране находятся следующие значки.

Увлечения

- Телевидение и кино
- Спорт
- Литература и искусство
- Юмор
- Мода
- Музыка
- Политика
- Секс
- Хай-тек & гэджеты

Профессии

- Фотограф
- Звезда-Playmate
- Bunny girl
- Журналист
- Playmate

Состояние или выполняемое действие

- Успешно
- Не удалось
- Убыль (интереса, славы)
- Прирост (интереса, славы)
- Опьянение
- Гнев
- Ревность
- Усталость
- Выполняет указания

Данные, желания и отношения

- Дружеские отношения
- Деловые
- Романтические

- Обычный разговор – действие
- Отдых
- Развлечение

- Профессиональные
- Великолепное настроение
- Отвратительное настроение
- Внешность
- Интеллект
- Обаяние
- Известность

Разное

- Помещение

5. Деньги. Связи. И любовь.

Добро пожаловать в особняк Playboy! Вы – единственный и неповторимый Хью М. Хефнер, и только вы сможете превратить скромный мужской журнал во всемирно известное и влиятельное издание. Вам предстоит жить так, чтобы соответствовать представлениям о жизни настоящего плейбоя: устраивать фантастические банкеты и вечеринки, запросто общаться со звездами и очаровывать прекрасных девушек. Ваш роскошный Особняк станет местом, где сбываются мечты. Вы сами будете устраивать одну фотосессию за другой и придирчиво выбирать моделей. Вы окажете неизгладимое влияние на американскую культуру!

Постройте Особняк Playboy.

Вам предстоит воссоздать всемирно известный особняк – от холла и спален до знаменитейшего Грота. Гости не будут скучать: ведь в Особняке найдется, чем занять себя, и даже самые искушенные не смогут сдержать изумленного вздоха при виде картин Энди Уорхолла и Оливии.

Создайте журнал Playboy.

Ваша мечта вот-вот сбудется! Вы будете фотографировать прекрасных девушек, нанимать и учить лучших профессионалов, самостоятельно выбирать статьи, фотографии, интервью и эссе для каждого номера журнала. Вы научитесь завязывать полезные контакты, и самые прославленные звезды будут давать вам интервью, а ведущие умы – писать эссе для вашего журнала. Ни одна знаменитость не сможет устоять перед вашим обаянием и обязательно согласится позировать для обложки Playboy!

Устраивайте роскошные приемы!

О приглашении на ваш прием мечтают все знаменитости. Составьте список гостей согласно тому, что вам от них надо – и устройте вечеринку! Познакомьтесь с ними, уговорите дать интервью, написать эссе или сняться для обложки. Представьте одних гостей другим и посмотрите, как они закрутят роман или заключат контракт – в зависимости от настроения!

Создайте свой стиль жизни!

Вам предстоит узнать, что значит быть знаменитостью. Заведите подружку! Или двух... Или трех... Или даже четырех! Постройте Грот. Купите ту картину Уорхолла, к которой давно присматривались. Наймите настоящих профессионалов. Заплатите за такие фотосессии, которые и не снились редакторам других журналов!

Деньги.

Связи.

И любовь.

Такой жизни позавидует каждый!

6. Игра

Новая игра

Новая жизнь – на расстоянии одного щелчка мыши! Выберите пункт меню «Новая игра». В Playboy: The Mansion существует два режима игры: «Карьера Хефа» и «Свободная игра».

Карьера Хефа

В этом режиме вам предлагается повторить восхождение Хефа к славе: выполнить серию заданий и создать Империю Playboy. Вы научитесь нанимать тех, кто будет работать для вас, устраивать сьемки для обложки и на разворот, получать лучшие статьи, добиваться согласий на интервью, давать банкеты, завязывать полезные знакомства, заключать контракты, заводить подружек и, если повезет, заниматься любовью. А ведь это только начало! В начале игры вас поприветствуют и предложат свою помощь самые настоящие сотрудники Империи Playboy: Джулия Маккаллог (Playmate) и Виктория Фуллер (Bunny girl). Они расскажут вам о каждой кнопке и команде меню. Позже в игре вам будут помогать настоящие сотрудники Хефа: Дик Розенцвейг (менеджер по персоналу), Дженни Льюис (координатор приемов в Особняке), Стив Мартинес (архивариус Особняка) и Хэнк Фосетт (управляющий).

Перед началом игры вам нужно будет выбрать один из двух стилей обстановки: классика или модерн. Позже, когда у вас появится достаточно денег, вы сможете обустроить Особняк по своему вкусу. Это место принадлежит вам!

Свободная игра

В этом режиме вы сможете – как и предполагает его название – играть свободно. У вас нет никаких ограничений. Цели у вас, разумеется, будут, но вы сможете выполнять их тогда, когда захотите, и тратить на это столько времени, сколько понадобится. Устраивайте банкеты и вечеринки в Гроте, высматривайте новых девушек, завязывайте новые знакомства. Выпускайте журнал – с каждым номером все лучше и лучше. Наблюдайте за изменениями на рынке. Восходите к вершинам и купайтесь в лучах заслуженной славы.

Меньше правил – меньше подсказок, так что помните, что не стоит сразу спускать большие суммы на одну оргию за другой, покупать в прихожую подлинного Рафаэля и нанимать таких сотрудников, которые ценят свои услуги дороже золота.

Перед началом игры выберите обычный Особняк или дом на Холмби Хиллс. Далее вы сможете обставить и изменить Особняк согласно своему вкусу.

7. Игровой экран



На игровом экране расположено все необходимое для управления империей Playboy. Кнопок основных меню управления всего шесть:

- Загляните в меню «Связи», чтобы выяснить, кто в данный момент находится в Особняке, кого можно нанять, а кого из списка знаменитостей стоит взять на заметку для более близкого знакомства. В этом же меню находится кнопка организации банкетов и вечеринок. Чтобы перейти на экран связей, щелкните по соответствующему значку или нажмите клавишу F4 на клавиатуре.
- Если вас интересует ваше финансовое положение, цели заданий, сами задания, ваши показатели, а также подсказки, обратитесь к экрану Хефа. Чтобы перейти на экран Хефа, щелкните по соответствующему значку или нажмите клавишу F2.
- В меню «Журнал» вы можете полностью выбрать содержание следующего номера, просмотреть его и выбрать девушку года. Чтобы перейти к этому экрану, щелкните по соответствующему значку или нажмите клавишу F1.
- Меню «Особняк» позволит создать дворец вашей мечты. Чтобы перейти в это меню, щелкните по соответствующему значку или нажмите клавишу F3.
- При переходе в меню «Пауза» игра приостанавливается, а на экране появляется несколько пунктов: сохранить игру, загрузить игру, перейти в настройки, перейти в меню «Дополнительно» (в котором содержатся дополнительные материалы и подсказки). Чтобы перейти в меню «Пауза», нажмите клавишу ESC или щелкните по соответствующему значку.

• Меню действий позволяет устраивать вечеринки, взаимодействовать с любым человеком и воздействовать на любой предмет, находящийся в Особняке. Подойдите к человеку или предмету, затем щелкните по нему. Появится меню действий, которые можно совершить по отношению к выбранному объекту.

Более подробная информация о каждом из этих меню приведена далее.

8. Меню действий

Взаимодействие с миром

Щелкните по персонажу или предмету, и на экране появится меню действий. Меню действий позволяет мгновенно устроить вечеринку, а также дает возможность взаимодействовать с другими персонажами или предметами. Чтобы отдать приказ выполнить нужное действие, выберите курсором мыши соответствующий пункт и щелкните по нему левой кнопкой.



В зависимости от выбора, начнется беседа, будет использован предмет, либо будет устроена вечеринка.

Беседуем

Неудивительно, что все жаждут с вами побеседовать! Вы же Тот Самый Хью Хефнер! С вами хотят дружить и заключать контракты, а любая девушка с радостью станет вашей подружкой. Выберите того, с кем должен побеседовать Хеф, и вы увидите несколько вариантов беседы, а также опцию «Просьба».

Команда «Просьба» нужна для того, чтобы:

- запрашивать у знаменитостей интервью, эссе и сьемку для обложки;
- запрашивать статьи, сьемку на разворот и фотосессии у персонала;
- указывать Bunny girls приветствовать гостей и подавать напитки;
- менять одежду Playmate;
- просить кого-то идти за вами, указывать, что делать, и отменять просьбу следовать за вами.

Пункт «Разговор» позволяет устанавливать с людьми дружеские, деловые и романтические отношения.

Все варианты дружеской беседы обозначаются изображением рукопожатия.

Все варианты беседы на деловые темы отмечены изображением графика.

Все варианты романтической беседы отмечены изображением сердечка.

Нейтральные варианты беседы обозначены изображением головы в профиль и не относятся ни к какому конкретному типу беседы.

Набор вариантов, который вы увидите, зависит от трех факторов: времени, которое Хеф уже провел в беседе с данным персонажем; характера и глубины отношений Хефа и персонажа; и, наконец, особенностей и свойств личности собеседника. Например, некоторые персонажи не могут появиться на обложке Playboy, поэтому у вас не будет случая их об этом попросить. Другие персонажи ведут себя в соответствии со своими «причудами», что также влияет на ход беседы.

Чем дольше длится беседа, тем больше вариантов ее развития вы получаете, и тем крепче становятся ваши дружеские, деловые или романтические отношения. Чем прочней отношения, тем выше вероятность, что на вашу просьбу ответят согласием.

В разделе «Радушный хозяин» более подробно рассказано о том, как повышать настроение гостей и сотрудников и как общаться с ними так, чтобы получать от них именно то, что нужно.

Экран состояния: желания и взаимоотношения

Когда Хеф начинает с кем-либо беседовать, внизу экрана появляется экран состояния собеседника.

Там отображается общее настроение и состояние собеседника, его желания, а также уровень и характер ваших с ним взаимоотношений.

На экране состояния могут отображаться следующие значки:



Индикатор отношений показывает глубину отношений Хефа с выбранным персонажем. Зеленый цвет индикатора обозначает хорошее отношение, а красный – неприязнь. Чем длиннее полоса индикатора, заполненная цветом, тем сильнее эмоция. Между персонажами игры существует три типа отношений:

- Дружеские отношения – это, разумеется, дружба. Если отношения Хефа с кем-нибудь из друзей достаточно прочны, этого человека можно пригласить в Узкий круг. Такой человек приобретает статус близкого друга, ему можно звонить в любое время и просить зайти в гости, да и сам он будет заглядывать в Особняк, не дожидаясь приглашения.
- Деловые отношения позволят вам превратить Playboy из сенсации-однодневки в солидный всемирно известный журнал. Вы сможете подписывать контракты и заключать сделки, которые будут приносить вам деньги или, если не повезет, стоить вам денег.
- Романтические отношения – это всегда приятно. Если все идет гладко, Хеф может предложить девушке стать его подружкой. Подружки оказывают значительное влияние на то, что думают о Хефе окружающие.

Индикаторы желаний показывают основные желания человека и то, насколько он удовлетворен жизнью. Если индикатор желания зеленый, это значит, что человек полностью доволен. Если же зеленая полоса начинает уменьшаться, а затем становится красной, это значит, что человеку чего-то не хватает (а именно – того, что обозначает индикатор), и ему нужно заняться соответствующим делом. Всего желаний – шесть.

- Развлечения – это значит, что человек хочет веселиться. Для этого в Особняке существует много разнообразных возможностей: поиграть в футбол, выпить в Гроте, поплавать в бассейне, потанцевать и так далее.
- Отдых – это желание расслабиться. Для этого нужно включить телевизор и уставиться в экран или вальяжно раскинуться на удобном кожаном диване.
- Саморазвитие – желание человека становиться лучше, использовать свои способности по максимуму, развивать свой потенциал. Чтобы удовлетворить это желание, нужно почитать книгу или потрудиться на тренажере.
- Дружба – каждому хочется быть нужным и знать, что сам может на кого-то положиться. Вместе сыграть в игру, поговорить о повседневных делах или поделиться тайнами личной жизни – все это укрепляет дружеские узы.
- Профессия – это желание слыть хорошим специалистом в своей области и говорить на профессиональные темы. Соответственно, чтобы удовлетворить это желание, нужно завязать и в течение некоторого времени поддерживать деловой разговор.
- Любовь – что может быть проще! Желание любить и быть любимым... или хотя бы знать, что являешься привлекательным для противоположного пола. Поцелуи, объятия и романтическое воркование – все это способствует удовлетворению данного желания.

• Индикатор настроения позволяет мгновенно оценить настроение и состояние персонажа. Настроение влияет на все, чем заняты люди, поэтому очень важно, что бы они были в как можно лучшем расположении духа. Предоставьте им побольше развлечений, возможностей для отдыха, деловой беседы и романтического знакомства – и все гости Особняка будут в восторге. Если же людям чего-то хочется, но они не могут этого получить, они приходят в отвратительное настроение.

Предметы

Щелкните по объекту, чтобы увидеть, какие действия можно совершить с ним или с его помощью. Курсором мыши выберите нужное действие, затем щелкните левой кнопкой, чтобы его выполнить. У каждого объекта – свой список действий, и каждое из возможных действий удовлетворяет какие-либо потребности персонажей. Чтобы гости и сотрудники журнала не скучали, в Особняке должно быть, чем заняться!

Более подробные сведения об объектах и их использовании находятся в разделе «Экран Особняка» данного руководства.

Банкеты и вечеринки

Настоящий плейбой – непременный завсегдатай банкетов и вечеринок, и поэтому жизнь в Особняке бьет ключом! Вечеринки нужны не только для того, чтобы выпить и отдохнуть. Именно тут завязываются полезные знакомства и устанавливаются отношения – и деловые, и дружеские и, конечно же, любовные. На каждой вечеринке можно познакомиться с новой девушкой и попросить ее стать вашей подружкой, уговорить звезду сняться для обложки, подружиться со знаменитостью и обеспечить себя интересными материалами на три номера вперед. Кстати, банкеты и вечеринки приносят Хефу все больше и больше славы. Чем более он известен, тем больше звездных гостей, тем громче успех!

Список приглашенных

Чтобы выжать из вечеринки все возможное, не забудьте пригласить:

- штатных журналистов и фотографов, чтобы они могли тут же взять интервью или отснять того, с кем Хеф успеет договориться;
- Bunny girls, чтобы подавать напитки и развлекать гостей;
- Playmates, чтобы поднимать гостям настроение;
- подружек Хефа, чтобы они говорили о нем с гостями, увеличивая (или уменьшая) его известность.

Пригласить можно не более определенного количества гостей, так что, планируя вечеринку, сформулируйте цели, для которых она устраивается. Если вам нужны статьи и фотоснимки для журнала, приглашайте и звезд, и сотрудников. Если хотите укрепить отношения с перспективным деловым партнером, позовите несколько Playmate, пару Bunny girls и очаровательных подружек.

...Вежливый отказ

После того, как приглашения будут разосланы, Дженни может сообщить вам, что один или более гостей отклонили приглашение. Почему? Как правило, это происходит тогда, когда вы метите слишком высоко. Например, если вы – еще новичок, и ваше имя мало что кому говорит. Попытайтесь пригласить суперзвезду, и наверняка получите в ответ вместо «Приду с радостью!» что-то вроде: «Хеф? А кто это такой?». Приглашайте тех, чей показатель известности близок к показателю славы Хефа.

В начале игры известность Хефа довольно мала.

9. Экран связей

Черная записная книжка

Экран связей – это электронная версия записной книжки. Здесь содержится подробная информация о тех, кто интересует Хефа. Чтобы перейти в это меню с основного игрового экрана, щелкните по соответствующему значку или нажмите клавишу F4.

В записной книжке содержится следующая информация о людях:



Люди: все, что вам нужно знать

В каждом подменю записной книжки содержится вся информация, которую вам необходимо знать о человеке.

- Имя: для удобства имена перечислены в алфавитном порядке. В вашем Особняке все обращаются друг к другу запросто по имени и фамилиями не пользуются.
- Специализация: на экране связей она указана в двух местах: в виде пиктограммы справа от имени человека и под именем в разделе с подробными сведениями о человеке. Если вам на вечеринку нужен человек искусства, стоит пригласить комика. В этом случае справа от имени человека будет обозначено его поле деятельности (т.е. «Развлечения»), а в его разделе под именем будет написано «Сатира и юмор». Если вы собираетесь посвятить номер спортивной тематике, пригласите спортсмена – для интервью, эссе или съемки на обложку. Существует 13 специализаций и профессий знаменитостей:



Кино и сцена
Литература
Модельный бизнес
Playmate
Наука
Bunny girl
Журналист



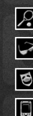
Спорт
Сатира и юмор
Музыка
Политика
Звезда-Playmate
Фотограф

- Количество звезд под именем человека обозначает, насколько он известен. Пять звезд означают всемирную славу. Если же звезда только одна, и к тому же золотом окрашен всего один ее луч, значит, имя этого человека, возможно, сумеет вспомнить только его (или ее) мама... Да и то если ей хорошо заплатят. Чем более знаменитым становится Хеф, тем проще ему заводить дружбу с признанными звездами. Кстати, суперзвезды прекрасно знают цену славе, и на них известность Хефа уже не производит такого впечатления, как на всех остальных. Еще известность влияет на качество и популярность материала. Например, фото Кармен Электры на обложке произведет на публику гораздо более сильное впечатление, чем фото Синди Как-ее-там из крохотного провинциального городка. Слава достается Хефу нелегким трудом: нужно устраивать банкеты, заводить влиятельных друзей и, само собой, выпускать все лучшие и лучшие номера журнала.
- Знак Зодиака: это в духе восьмидесятых! Знаки Зодиака оказывают тонкое, едва уловимое влияние на взаимоотношения.
- Местонахождение: ваш Особняк – очень большое место. Вскоре вам понадобится помощь, чтобы узнать, где находится тот или иной гость или сотрудник. Особняк состоит из следующих частей: первый этаж, второй этаж, бассейн и клуб.

- Данные: эти показатели оказывают влияние на все, что делает человек.
- Тело: подтянутая фигура, чистая кожа, роскошная шевелюра, ухоженные ногти... Этот показатель особенно важен для Bunny girls и девушек месяца. На других он тоже влияет, но не столь явно. Тело можно совершенствовать, например, занимаясь на тренажере, загорая в солярии и так далее.
- Интеллект: ум и сообразительность. Интеллектуал напишет для журнала отличное эссе, а умный журналист возьмет блестящее интервью. А вот не обремененный интеллектом человек заблудится в вашем Особняке в два счета. Интеллект можно развивать, читая книжки и занимаясь другой деятельностью, требующей приложения ума.
- Обаяние: в мире, где перемешаны любовь, бизнес и дружба, без обаяния никуда. Чем обаятельней человек, тем легче ему уговорить кого-нибудь заключить сделку или выполнить просьбу. Этот показатель обязательно должен быть высоким у Playmates и Bunny girls (ведь они развлекают ваших гостей), а также у фотографов и журналистов (ведь они раскручивают звезд на сенсационные интервью и откровенные съемки).
- Знакомства: список друзей персонажа показан на странице его личной карточки. Это те, с кем персонаж поддерживает близкие отношения: деловые, дружеские или романтические.
- Нравится и не нравится: на личной карточке персонажа в вашей записной книжке показаны его предпочтения и интересы. Такие тонкости важно знать, если вы собираетесь о чем-то побеседовать с этом человеком или попросить его написать эссе на какую-то тему. Пиктограммы, обозначающие увлечения и интересы, бывают следующими:



Телевидение и кино
Литература и искусство
Музыка
Секс
Политика



Спорт
Мода
Юмор
Хай-тек & гэджеты

Все люди разные

Ради вашего удобства все персонажи, занесенные в записную книжку, поделены на четыре категории. Чтобы перейти со страницы на страницу, щелкайте левой кнопкой мыши по соответствующему значку.

- «В Особняке» – список всех, кто в данный момент находится в вашем доме.
- «Штат» – список как нанятых профи, так и тех, кто не прочь на вас поработать.

- «Знаменитости» — список всех богатых и знаменитых людей, которые могут ответить согласием на ваше приглашение.
- «Узкий круг» — список подружек и близких друзей, которые приходят и уходят, когда им вздумается.

Персонал

Ваши сотрудники — краеугольный камень Империи Playboy.

У вас полно гениальных идей, но без фотографов, журналистов, девушек месяца и очаровательных Bunny girls так и останутся идеями. Каждый человек в штате исключительно важен и выполняет свое дело.

- Разве может вечеринка в Особняке обойтись без знаменитых Bunny girls? Обворожительные девушки приветствуют гостей, развлекают их, подают напитки. Наймите двух-трех Bunny girls, и вы увидите, что мнение гостей о вас значительно улучшится. Ведь Кролик — это часть легендарного стиля Playboy.
- Девушки месяца Playboy (Playmates) — их фотографии ежемесячно появляются на развороте журнала. У вас в Особняке девушки занимают гостей или работают над собой, например, над обаянием или телом. Разумеется, любой гость будет счастлив лично познакомиться с девушкой месяца! От этого у гостя улучшается настроение, а мнение о вас повышается. Девушку можно снимать на разворот только один раз. Правда, после этого ее можно отснять для обложки, а также просить ее о других материалах, то есть интервью и эссе.
- Фотографы — это те незаменимые люди, без которых не было бы знаменитых обложек, разворотов и фотосессий Playboy. Лучшие фотографы прекрасно понимают, насколько качество сьемки зависит от настроения модели, и поэтому постоянно работают над своим обаянием и интеллектом.
- Журналисты пишут статьи и берут интервью для журнала. Если журналист и умен, и обаятелен, то очарованная им звезда и сама не заметит, как ответит на множество каверзных вопросов. Вы получите отличное интервью, а значит, номер будет идти нарасхват!

Чтобы нанять или уволить сотрудника, нажмите соответствующую кнопку. Как только сотрудник будет нанят, ему будет выплачена месячная заработная плата. В дальнейшем выплаты будут производиться автоматически — до тех пор, пока этот человек работает на вашу Империю.

В отличие от других персонажей, ваши сотрудники приходят в Особняк, чтобы работать. Поэтому они приходят и уходят по мере надобности.

Знаменитости

Полный штат — это очень хорошо, но им нужно с кем-то работать. Вот для этого и существуют звезды! (А вы как думали...) На экране связей вы увидите, кто есть кто в современном звездном кругу. Устраивая вечеринку, пригласите знаменитостей из списка — и не забудьте о сотрудниках. Звезды появляются на обложках журнала, дают шокирующие интервью и пишут интереснейшие эссе. Ниже о вечеринках говорится более подробно.

Узкий круг

Узкий круг — это только подружки и ближайшие друзья. Если при разговоре с персонажем устанавливаются прочные дружеские отношения, его можно пригласить в Узкий круг (выберите соответствующий пункт в меню беседы). Если Хеф общается с девушкой, и их взаимные чувства достаточно сильны, ее можно попросить стать его подружкой.

Узкий круг — это очень удобно. К примеру:

«Открытые двери»: ваши близкие друзья могут заглядывать на огонек в любое время;

«Поговорим запросто»: вы сами можете приглашать их в гости, и это не потребует ни цента расходов — просто позвоните и попросите прийти. Особенно это полезно тогда, когда журнал нужно выпускать, но половины материалов нет, а вечеринку устроить не на что. Просто позовите друзей — и вам не откажутся помочь с материалами.

Временами случается, что люди покидают Узкий круг. Дружеские отношения необходимо поддерживать, потому что со временем они слабеют, и человек, обиженный пренебрежением, решает, что такая «дружба» ему не нужна. Если же у Хефа есть подружка, которая внезапно стала доставлять слишком много неприятностей или просто разонравилась (так ведь бывает, правда?), с ней можно поговорить и прямо сказать о своих чувствах. В меню беседы выберите «Порвать с девушкой» — и дело сделано. Остается только надеяться, что она не будет долго страдать от разбитого сердца. Если на подружку долго не обращать внимания, она может покинуть Хефа самостоятельно.

Снова о людях: радушный хозяин

Слухи об Особняке широко разошлись по звездным кругам, и ваши гости ожидают увидеть нечто потрясающее, повеселиться так, как никогда в жизни, и завести пару-тройку романов и полезных знакомств.

- Планируя вечеринки, помните, что гости должны быть подобраны правильно. Например, если на банкете девять мужчин и всего одна девушка, то девушка будет чувствовать себя королевой. Но повезет, скорее всего, только одному из девяти, а остальные восемь парней будут одновременно отчаянно завидовать и отчаянно скучать.

- На любой вечеринке должно быть множество развлечений. Не скупитесь: приобретите оснащенный по последнему слову техники диджейский пульт, поставьте в гостиную игровой автомат. Помните, что предметы, которыми будут пользоваться гости, должны удовлетворять желание развлечься.
- В течение обычного рабочего дня у сотрудников (и гостей тоже) должно быть много возможностей для саморазвития и отдыха, чтобы они были довольны.
- Присматривайте за людьми с причудами! Если окажется, что в Особняке восемь любителей выпить и два скандалиста, в итоге вам придется разгребать большой скандал. Тщательно подбирайте людей с причудами, и это может пойти вам на пользу.
- На вечеринке единственный, кто не может позволить себе расслабиться — это хозяин. Нужно следить за тем, какое настроение у гостей, кто чего хочет, кто чем недоволен. Иногда гости устают и уходят раньше времени, так что, если нужно сделать что-то важное, делайте это в самом начале банкета. А не то может получиться так, что вы договоритесь со звездой об интервью — и обнаружите, что журналист уже собрался домой, сославшись на головную боль.

Поиск людей

Нажмите клавишу F8 или кнопку «Поисковик», чтобы перейти в поисковик. Поисковик позволяет незримо прогуляться по всему дому и посмотреть, чем заняты гости и сотрудники, какое у них настроение и о чем они ведут беседу (не пора ли кого-нибудь разнимать или мирить?). Чтобы выйти из режима поиска, снова нажмите F8 или щелкните по соответствующему значку.

Поисковик в особенности пригодится, если:

- вы пытаетесь построить отношения между двумя персонажами. Как только они начнут беседовать, вы сможете проследить, на каком уровне находятся их отношения и какой тип беседы они ведут;
- вы хотите посмотреть, чего хочет тот или иной персонаж — и в каком он настроении;
- вы хотите найти кого-нибудь, и побыстрее;
- вы хотите посмотреть, что происходит в той или иной части Особняка, но не хотите отправлять туда Хефа.

10. Экран отношений

Чтобы перейти на экран отношений, нажмите клавишу F5 или щелкните по соответствующему значку. Вы увидите список персонажей, и для каждого будет указано, с кем он завязал отношения, к какому типу эти отношения принадлежат и каков их уровень. Можно переключаться, чтобы посмотреть только на связи тех, кто находится в Особняке, или на связи вообще всех персонажей из записной книжки.

В Особняке — Все

Чтобы выяснить, как персонаж относится к тем, кого знает, выберите его имя (слева). Справа появится список всех его друзей, партнеров, подружек и недругов. Помните, что зеленая полоса означает хорошее отношение, а красная — как раз наоборот. Чем длинней полоса, тем сильней ощущение.

Настроение

Чтобы одним взглядом окинуть всех находящихся в Особняке и понять, в каком они состоянии, нажмите F7 или кнопку «Показ настроения». Над головой каждого персонажа появится кольцо. Цвет кольца варьируется от чистого зеленого до нервного красного (красное кольцо к тому же может быть с колючками). Если окажется, что слишком многие чем-то недовольны, обязательно воспользуйтесь поисковиком и выясните, в чем дело. Все ли желания удовлетворяются? Может быть, чего-то не хватает? Настроение влияет на все, что делает персонаж, так что чем больше вокруг зеленого цвета, тем лучше.

Как свести двоих: руководство и «сделай сам»

В наше время все держится на связях, так что Хефу предстоит регулярно знакомить одних персонажей с другими — так, чтобы из этого обязательно что-нибудь получилось. Желательно, что-нибудь хорошее.

Чтобы представить одного человека другому:

- попросите одного из них идти за Хефом;
- найдите и выберите того, с кем его нужно познакомить;
- выберите в меню беседы «Представить»;
- выберите тип беседы в зависимости от того, что вы хотите от этого знакомства (или того, что могут хотеть они).

Представляйте разных людей друг другу, и это пойдет вам на пользу.

- это поможет вам достигать поставленных целей и выполнять задания;
- девушки месяца и Playmates будут поднимать гостям настроение;
- восторженные рассказы подружек Хефа о нем улучшат его репутацию;
- люди будут сами работать над выполнением своих желаний. Например, если два человека в разных концах комнаты жаждут пообщаться на профессиональные темы, нужно их познакомить и выбрать деловой тип беседы. Дальше они начнут поднимать себе настроение сами, а вы сможете заняться чем-нибудь другим.

Как с этим работать: редактирование персонажей

Когда вы добьетесь в игре определенного успеха, вам будет открыт Редактор персонажей, где можно будет настроить все что угодно: от цвета волос до телосложения.

11. Экран Хефа

Все о вас

На экране Хефа содержится все необходимая информация по журналу и растущей Империи. Чтобы перейти в это меню, нажмите клавишу F2 или щелкните по соответствующей кнопке на основном экране игры. Чтобы перемещаться по подменю, используйте курсор или клавиши-стрелки.



Сведения о Хефе разбиты на четыре раздела:

- Цели: здесь записаны все ваши цели – как выполненные, так и те, до которых вам только предстоит добраться. В режиме «Карьера Хефа» список обновляется при каждом новом задании.
- Личное: это личная карточка Хефа, где указаны все его параметры – интеллект, обаяние, внешность, а также заинтересованность в различных темах для беседы.
- Данные со сколькими женщинами целовался Хеф? Сколько мужчин горят желанием дать ему в глаз? Загляните и узнаете!
- Помощь: если у вас возникнут вопросы, здесь наверняка есть ответы.

12. Экран Особняка

Как построить Особняк своей мечты



Этот меню позволит вам превратить свой скромный дом, где пока что всего одна спальня, в рай для настоящего прожигателя жизни. Нажмите клавишу F3 или щелкните по значку «Особняк», чтобы перейти в соответствующее меню. Чтобы перемещаться между экранами меню, используйте левую кнопку мыши или функциональные клавиши.

Желающий перестроить и обставить Особняк найдет в этом меню все, что ему (или ей) нужно:

- Обстановка: этот экран является виртуальным магазином, в котором содержатся все предметы, которые можно купить для данной части дома.
- Строительство: на этом экране вы найдете все необходимое для того, чтобы пристроить новые комнаты или изменить ландшафтный дизайн лужайки перед домом.
- Перестановка: этот экран позволяет поднимать, перемещать, поворачивать и менять местами предметы мебели так, как вы захотите.

Предметы: все, что нужно о них знать

- Категория: все предметы разделены по категориям. Щелкните левой кнопкой мыши или нажмите клавиши с цифрой 1, чтобы открыть категорию и посмотреть, какие объекты в нее входят.
- Название: что такое название? Разумеется, название дает общую идею того, что за предмет перед вами.
- Описание: нажмите клавишу 3 или щелкните левой кнопкой мыши по кнопке «Инфо», чтобы включить или отключить показ сведений о предмете.

- Цена: стоимость предмета складывается из его функциональности, эстетической привлекательности, возможности удовлетворять желания людей... Ну и каприза его создателя, разумеется. Цена – это то, сколько стоит предмет.
- Воздействие на желания: этот параметр показывает, для чего предназначен предмет. Числа рядом с пиктограммами желаний бывают от 0 до 9, при этом 9 означает самую-крутую-супер-удовлетворяющую машину. Пиктограммы желаний могут быть следующими:

Дружба	Дела
Романтика	Отдых
Развлечение	Саморазвитие

•Обстановка: этот параметр обозначает, насколько эстетичен предмет – грубо говоря, насколько люди склонны при виде него говорить «Ах!» и закатывать глаза от восторга. Параметр может иметь значения от 0 до 9, где 0 – самая обыкновенная, скучая, серая бетонная стена.

Чтобы просмотреть предмет какой-либо категории, щелкните по категории левой кнопкой мыши, затем щелкните по предмету. Чтобы купить выделенный предмет, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке «Выбрать».

Украшения: строим и обставляем Особняк

Купили ли вы новый шикарный предмет или собираетесь переставить то, что у вас уже есть, вам потребуется экран перестановки.

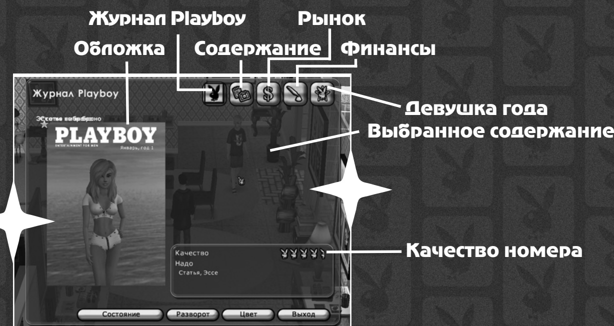
На этом экране вы можете делать следующее:

- Поднимать и переставлять предметы: щелкните левой кнопкой мыши по предмету, чтобы поднять его, или чтобы разместить тот предмет, который вы в данный момент держите. Строительные объекты поднимать и перемещать нельзя. Их можно только уничтожать.
- Зеленый цвет означает, что вы можете разместить данный предмет в этом месте.
- Красный цвет означает, что здесь объект разместить не удастся.
- Строить стены: щелкните левой кнопкой мыши, чтобы установить точку начала стены, затем протащите курсор так, как вы хотите, чтобы прошла стена. Снова щелкните левой кнопкой там, где вы хотите поставить следующую точку (например, угол или излом). Чтобы закончить строительство стены, щелкните правой кнопкой мыши.

- Продавать (или уничтожать) объекты: выделите объект и решите, что вы хотите с ним сделать – продать или уничтожить. Цена продажи предмета появится в правом нижнем углу экрана. Большинство предметов (но не все) со временем падают в цене. Если предмет уничтожить, денег за него вы не получите. Уничтожаются предметы бесплатно.
- Повернуть предмет: поворачивайте объекты так, как вам заблагорассудится.
- Заполнять полы и дорожки. Также можно «заполнить все» на определенном участке. Если вам нравится вручную выкладывать дорожки, клеить полосы обоев и выстилать полы, можете этими опциями не пользоваться.

13. Экран журнала Playboy

Его еще и читать можно!



Когда-то он был вашей мечтой и существовал только в проекте. Сейчас его можно обнаружить в газетных киосках по всему миру. Находясь на основном экране игры, нажмите клавишу F1 или щелкните по значку «Журнал». Чтобы перемещаться по экранам этого меню, используйте функциональные клавиши или левую кнопку мыши.

Журнал Playboy

На этом экране вы увидите, как выглядит ваш новый номер, и сможете внести необходимые изменения.

- Качество номера: определяется знаменитой символикой – «кроличьей головой». Качество журнала влияет на продажи и на вашу известность. Чем выше качество каждого отдельного материала, тем выше общее качество номера.

- Список «Надо»: в этом списке указано все то, чего вам не хватает для завершения номера.
- Состояние / В печать: когда у вас будет все необходимое, вы сможете отправить номер в печать. Если же у вас готово не все, нажмите на эту кнопку, и вам будет показан список недостающих материалов.
- Выбор цвета заголовка: выберите цвет заголовка и текста на обложке.
- Разворот / Обложка: щелкните левой кнопкой, чтобы посмотреть разворот или обложку.
- Выбор содержания: об этом подробнее говорится в следующем разделе.

Экран содержания: соберем все, что нужно

В каждом номере журнала должно быть шесть типов материалов. На этом экране вы можете просмотреть все присланные вам материалы и выбрать то, что будет включено в текущий номер Playboy.

Тип содержания

Качество номера



В каждом издании должно быть шесть составляющих — по одному каждого типа:

- Обложка: какой же Playboy без роскошной блондинки-звезды на обложке! Нет, блондинкой она быть не обязана, но звездой — непременно. Чтобы отснять знаменитость для обложки, вам нужен штатный фотограф и, разумеется, согласная на это знаменитость. Со звездой сначала необходимо познакомиться, завязать отношения, и только потом — попросить о сьемке (из меню «Просьба»).
- Разворот: на развороте должна быть фотография знаменитой Playmate — девушки месяца. Для этого вам нужны: Playmate и штатный фотограф. Помните, что не каждую Playmate можно отснять на разворот: например, нельзя снимать тех, кого вы уже снимали, и настоящих, реально существующих Playmate. Если вы не уверены, кого можно фотографировать, загляните на экран связей. Чтобы сфотографировать девушку месяца на разворот, войдите в меню действий и в подменю «Просьба» выберите пункт «Позировать для разворота».

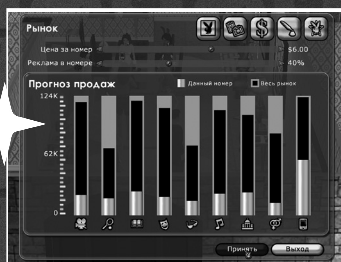
- Фотосессия: это обьединенная одной тематикой серия фотографий разных девушек. Чтобы получить фотосессию, наймите фотографа в штат. Затем в меню действий выберите «Отснять фотосессию». Разумеется, придется заплатить за выезд фотографа на место сьемок.
- Эссе: чтобы заполучить эссе, вам нужно уговорить какую-нибудь звезду его написать. Сначала выберите подходящую знаменитость, затем в меню «Просьба» выберите пункт «Написать эссе». Если знаменитость согласится, то вам придется заплатить некую сумму. Затем звезда уйдет, чтобы в тиши и уединении поработать над заданием, и вернется, когда работа будет завершена.
- Интервью: Playboy знаменит шокирующими откровениями. Чтобы провести интервью, необходим журналист и давшая согласие знаменитость. Поговорите со звездой, поднимите ей настроение, затем попросите дать интервью. Если знаменитость согласится, то журналист вскоре подойдет и приступит к работе. На это может потребоваться некоторое время, особенно если все происходит во время большой вечеринки, но в итоге они обязательно найдут друг друга.
- Статья: статьи для журнала пишет штатный журналист. Попросите его написать статью и определите тему. Журналист тут же приступит к работе.

На качество материалов влияет множество факторов:

- Данные: скучный как столб, лишенный обаяния интервьюер вряд ли сможет взять сенсационное интервью, а некрасивая Playmate вызовет у мужской части населения разве что сочувствие (и то — если повезет).
- Настроение: хорошее настроение как сотрудника, так и обьекта его работы — залог отличного материала. Дурное настроение что одного, что другого испортит все («Быстро снимай! Ты уже достал меня своей камерой! АААА!»).
- Взаимоотношения: если к известному человеку является побеседовать за рюмкой чая (и заодно взять интервью) его хорошая знакомая, он будет доверителен и разговорчив. Если же журналист и интервьюируемый друг друга на дух не переносят... Результат будет плачевный.
- Интересы: очень большое значение имеет, нравится или не нравится человеку то, о чем вы просите его написать, и разбирается ли он в этом. Это влияет на качество материала. Будьте рассудительны: если вы готовите издание, посвященное спорту, совершенно ни к чему просить политика написать эссе о музыке. Зато если спортсмен напишет о спорте, успех обеспечен.

Тенденции рынка

Собрать качественный материал — это только полдела. Если главная тема журнала не модна и не интересна основной части публики, то потенциальные покупатели так и останутся потенциальными. Вы — издатель, так что вам придется держать руку на пульсе современных интересов.



Основных составляющих рынка — девять. Соответствующие сегменты называются читательскими интересами.

- Телевидение и кино
- Мода
- Юмор
- Хай-тек & гэджеты
- Спорт
- Музыка
- Секс
- Политика

На экране «Рынок» показано, как ваши решения влияют на ожидаемый объем продаж:

- Цена за номер: вы можете менять цену за номер, чтобы увеличить либо продажи, либо годовой доход. Если снизить цену до минимума, ваши журналы пойдут нарасхват, но своим сотрудникам вы вряд ли сможете выплатить зарплату.
- Реклама в номере: чем больше рекламы, тем выше доход. Тем не менее, реклама раздражает некоторых покупателей, и следующий номер они уже могут не купить. Некоторые слои населения более чувствительны к количеству рекламы, чем другие.
- Текущий размер рынка: черный столбец показывает всплески и падения читательского интереса. Чем этот столбец выше, тем большим влиянием обладает этот сегмент рынка.
- Ожидаемые продажи: золотой столбец показывает ожидаемый успех вашего текущего номера среди данной категории читателей. Если выбрать материалы, отвечающие определенным интересам, то ожидаемый уровень продаж в соответствующем сегменте вырастет.

Помните, что вы не сможете угодить всем сразу. Старайтесь выполнять ожидания тех, кто сейчас задает тон на рынке: выпускайте журналы, рассчитанные на целевую аудиторию. То есть, если большинство внезапно увлеклось спортом, отснимите для обложки звезду-теннисистку, попросите гимнаста написать эссе про спорт, запросите у вашего журналиста статью о спорте.

Выбор девушки года

После выпуска двенадцатого номера вам предстоит приятная обязанность — выбрать девушку года из всех девушек месяца прошедшего года. Каждая девушка года ожидает, что ее отснимут для обложки, и в ее честь принято устраивать вечеринку.

14. Фотосессия для Playboy

Сейчас вылетит птичка!



Руководить фотосъемкой для любимого журнала — это мечта любого читателя и почитателя Playboy. Попросите знаменитость или девушку месяца позировать, выберите место для фотосъемки — и снимайте, снимайте прекрасную девушку, которая будет принимать соблазнительные позы и загадочно улыбаться. Увлекательность съемки зависит и от того, насколько изящно девушка одета — или раздета.

Не забудьте, что вы можете не только влюбленно смотреть через видоискатель камеры! Еще вы можете следующее...

• Сделать снимок: щелкните левой кнопкой мыши, чтобы сделать фотографию. Помните, что пленка не бесконечна, так что выжидайте и выбирайте время.

• Сменить одежду: нажмите клавишу F3, чтобы перейти к платяному шкафу. Выберите, что надеть на модель — или что с нее снять.

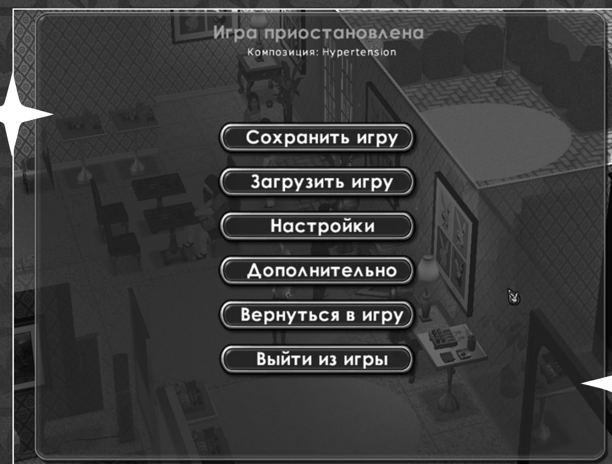
• Изменить позу: нажмите клавишу F1, чтобы изменить позу модели.

• Приблизить/Отдалить: используйте колесико мыши, чтобы приближаться к модели почти вплотную или видеть ее во весь рост.

• Положение камеры: перемешать камеру вокруг модели и менять ракурс можно с помощью мыши или клавиш-стрелок.

Местоположение сьемки очень важно, так как обстановка создает настроение. Выберите тот участок в доме или вне его, где, как вам кажется, девушка будет наиболее выгодно смотреться. Перед сьемками позвольте модели и фотографу познакомиться, проникнуться друг к другу теплыми чувствами. Хотя это и не обязательно — хорошие фотографы и профессиональные модели могу работать и с абсолютно незнакомыми людьми — доверительность отношений повышает качество материала.

15. Меню паузы



Чтобы приостановить игру, находясь на основном экране игры, нажмите клавишу ESC или щелкните по значку «Пауза». Чтобы выбрать нужный пункт из появившегося меню, воспользуйтесь курсором мыши или клавишами-»стрелками».

Сохранить игру

Сохраняйте на жестком диске столько игр, сколько захотите. Чтобы сохранить игру:

• в меню «Пауза» выберите пункт «Сохранить игру»;

• щелкните левой кнопкой мыши по той ячейке, в которой вы хотите сохранить игру, затем по кнопке «Сохранить». Так вы сохраните новую игру или перезапишете игру, сохраненную ранее.

Загрузить игру

Чтобы загрузить предварительно сохраненную игру:

• в меню «Пауза» выберите пункт «Загрузить игру»;

• щелкните левой кнопкой мыши по той игре, которую хотите загрузить, затем щелкните по кнопке «Загрузить».

Настройки игры

На экране настроек вы сможете изменить громкость речи и музыки, включить или отключить речь, названия песен и субтитры. Также вы можете изменить разрешение экрана и настроить другие параметры графики.

16. Меню «Дополнительно»

В меню «Дополнительно» вы найдете музыку, вкусности и архивы.

Музыка

В игре Playboy: The Mansion собрана лучшая музыка отовсюду! В этом меню вы сможете настроить свой список песен и даже добавить в него музыку со своего жесткого диска.

Вкусности

Выполните цель задания, возьмите очередную вершину — и вам будут выданы наградные баллы. На эти баллы вы можете покупать возможности совершать некоторые действия. Учтите, что некоторые из этих «подарков судьбы» можно купить и использовать только один раз. Другие — неоднократно.

Архив

Наградные баллы также можно использовать для того, чтобы покупать содержание настоящих архивных номеров Playboy. Вам могут быть доступны следующие архивные материалы:

Обложки

Обложки от русского Playboy

Фотографии

Интервью

Выход

Выберите опцию «Выход», чтобы вернуться в реальный мир и оставить девушек месяца, Bunny girl, подружек и восхитительный стиль жизни плейбоя до следующего раза... Или продолжайте играть.

17. Техническая поддержка

Внимание!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.

Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

18. Авторы

Cyberlore Studios

Менеджер проекта
Seth Spaulding

Продюсер
Eric Marcoullier

Ведущий дизайнер
Brenda Brathwaite

Ведущий программист
Bill McFadden

Менеджер версии для PS2
Steve Austin

Ведущий художник
Seth Spaulding

Исполнительный продюсер
Joe Minton

ПРОИЗВОДСТВО

Технический директор
Ken Grey

Программисты
Eric Ciocca
Aaron Horne
Sushama Prasad
Chris Tohline

Дополнительное программирование
Matt Kimmel

Ведущий аниматор
Michael Richard

Художники
Mike Baker
Mark Champigny
Michael Richard
David Stokes
Sean Wang

Дополнительные художники
Dave Silverman
Matt Skutnik
David White

Разработка прототипов оформления
David White

Дизайнеры
Jeb Havens
Jesse King
Ian Schreiber

Ассистент дизайнера
Jack Cameron

Дополнительные дизайнеры
Tom Henderson
Corey Navage

Саунд-продюсер
Jack Cameron

Актеры
George Ledoux
Julie McCullough

Дополнительное производство
Darren Blondin
James Haldy

Выпускающий продюсер & старший тестер
Erik Beaumont

Тестеры
Darren Blondin
James Brady
Desmond Burke
Adam Campbell
Chris Lavalette
Anna Megill
Ben Teaford
Aaron Wolbach

Маркетинг проекта
Jay Adan

Руководство пользователя
Brenda Brathwaite

МЕНЕДЖМЕНТ

Президент & CEO
Joe Minton

Вице-президент и технический директор
Ken Grey

Вице-президент
Seth Spaulding

Директор по разработкам
Clarinda Merripen

Маркетинговый директор
Jay Adan

Художественный директор
David Silverman

Директор отдела дизайна
Jesse King

Директор отдела программирования
Dean Lawson

Старшие продюсеры
James Haldy
Eric Marcoullier

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА

Координатор информационных технологий
Joe Smargie

Ассистент администратора
Marie McCourt

Отдельная благодарность команде NDL за поддержку с Gamebryo, Steve Martinez за доступ к архивам журнала Playboy, всем Playmates, моделям, актерам, спортсменам и спортсменкам, людям искусства, которые помогли создать эту игру... а также Хефу – за поддержку проекта и за все, что он сделал для нашего общества.

ARUSH

Президент / CEO
Jim Perkins

EVP Разработка и юридическая поддержка
Dave Adams

VP / CFO
Dean Hoffman

Продюсер
Chris Boxmeyer

Маркетинговый директор
Donald Case

Художественный директор
Justin Chornenky

Офис-менеджер
Richelle Schmitt

Маркетинг
Chad Shlotthauer

Дизайн
Jared Goldstein
Danny Handke
Ben Miller

Groove Games

Президент / CEO
Jon Walsh

COO
Michael Haines

EVP производство
Trevor Fencott

Художественный директор
Matthew Hollingshead

VP продажи
Trevor Parkes

Отдельная благодарность
Jen Walsh
Pete Young

Playboy Enterprises

Основатель и главный редактор
Hugh M. Hefner

Президент
Christie Hefner

Вице-президент
Dick Rosenzweig

Вице-президент и директор по международному лицензированию
Alex Vaickus

Художественный директор
Tom Staebler

Старший вице-президент и креативный директор
Aaron Duncan

Вице-президент и директор по связям с общественностью
Lorna Donohoe

Директор по лицензированию
Sarah Haney

Директор дизайна
Cynthia Weisberg

RelQ

Программные менеджеры

Vijayaraghavan T D
Fabrice Drevon

Ведущие тестеры

Sivaram Rayaprolu
Naveen N Belavadi
Sunil Kumar A P

Тестеры

Chintu Raju
Arun Kumar S
Sujith Sukumaran
Alwin Irudayaraj
Abin Krishna
Pawan Bhat Baluraj
Vikas Raghuvanshi
Kiran Kumar Sanath
Krushna Mohan Patra
Renjith R S
Srikanth K.L
Srikanth S.K
Deepak Nair
Mohan Kumar L A
Neelakanth Bhavi
Gurudutt Marathe
Bhanu Prasad
Ajith S
Raghavendra K Bharat
Susheel S Chandran
Sandeep G.L
Deepak P
Kiran Kumar B
Vinutha B S
Manjunath Raghavendra

PsiNapse Technology Ltd.

Sylvia Luneau
Deborah Kirkham

Локализация игры выполнена компанией «Бука»

Менеджер по лицензированию

Сергей Руденко

Менеджер по локализации

Полина Трояновская

Менеджер по продвижению продукта

Алексей Писклюков

Координатор переводов

Ирина Изотова

Перевод

Светлана Борисова
Светлана Калашникова
Анна Рамзина
Яна Тимкова
Вадим Хесин

Технический эксперт

Роман Потапкин

Эксперт по звуку

Руслан Дмитриев

Актеры

Ольга Зубкова
Дмитрий Полонский

Запись сделана на «13 studio records»

Художники-дизайнеры

Санан Ушанов
Даниелла Климашевская

PR-менеджер

Алексей Пастушенко

Координатор бета-тестирования

Александр Пак

Старший тестер

Екатерина (Raduga) Мышенко

Тестеры компании «Бука»

Алексей (Stallker) Пешехонов
Кирилл (k_best) Бестемьянов
Иван (Qa) Райнов
Иван (ZeitGeist) Рид

Тестеры

Алексей (Zver_Kazak) Шеховцов
Мария (Zloddy) Федорова
Михаил (FeYsT) Матюшов
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Игорь (hobbit) Пешехонцев
Петр (Piton) Беляев
Антон (Dok) Епишин
Денис (Denis31) Бегге
Сергей (Onopko25) Онипченко
Артур (sophistes) Чафонов

Верстка руководства пользователя
Степан Илличевский

Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Павел Круглов

Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова
Лариса Евдокимова

Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев
Дмитрий Зудин

Техническая поддержка
Максим (Ill_lektrik) Вахитов

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок
Дмитрий Кулешов

Отдельное спасибо Максиму Маслакову, Светлане Доля и Ольге Алексеенко из Playboy, а также Максиму Сазонову и Фёдору из Universal Music Russia за предоставленные материалы и сотрудничество.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА

«Playboy: The Mansion»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее — Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.